

## Ist E-Sport „echter“ Sport?

Dr. Felix Holzhäuser, Dr. Tim Bagger, München, Dr. Maximilian Schenk, Berlin<sup>1</sup>

### I. Einführung

E-Sport bezeichnet den Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computer- oder Videospielen unterschiedlicher Genres (vorwiegend Echtzeitstrategie, Ego-Shooter und Sportsimulation). Unbenommen des in der Bezeichnung „E-Sport“ zum Ausdruck kommenden Selbstverständnisses wird E-Sport in Deutschland, anders als etwa in China, Korea oder Schweden,<sup>2</sup> nach derzeitigem Stand weder in der vorherrschenden gesellschaftskulturellen Verkehrsanschauung, noch durch Institutionen wie Sportverbände oder von staatlicher Seite als Sport verstanden.<sup>3</sup>

Woraus ergibt sich diese unterschiedliche Handhabung des E-Sport in den verschiedenen Ländern? Warum wird E-Sport in Deutschland nach wie vor in überwiegenden Gesellschaftskreisen nicht als Sport bzw. sogar kritisch betrachtet?

Fakt ist, dass E-Sport auch in Deutschland bereits jetzt Gegenstand einer eigenen, extrem reichweiten- und umsatzstarken Wirtschaftsbranche ist, die Jahr für Jahr mehr Wachstum verzeichnet, was eindrucksvolle Zahlen verdeutlichen:

- Veranstaltungen des E-Sport sind ähnlich gut besucht wie Fußballspiele und im Internet eingerichtete Livestreams werden von Millionen von Zuschauern verfolgt. So verzeichnete die *ESL One Cologne* im August 2015 22000 Besucher in der Lanxess Arena, online verfolgten 27 Millionen Unique Viewers die Matches. Die *ESL One Frankfurt* im Juni 2015 verfolgten 30000 Besucher in der Commerzbank Arena,<sup>4</sup> die *Intel Extreme Masters* in Katowice, Polen, innerhalb von drei Tagen 100000 Menschen.<sup>5</sup> Die 15 000 Tickets für die *League of Legends Finals 2015* in der Berliner Mercedes Benz-Arena waren in weniger als 10 Minuten ausverkauft, während online 14 Millionen gleichzeitige Zuschauer und insgesamt 36 Millionen Unique Viewers zuschauten.<sup>6</sup>
- Im Rahmen des Turniers *The International* wurden 2015 in Seattle insgesamt 18,5 Millionen US-Dollar an Preisgeldern ausgeschüttet.<sup>7</sup>
- Die Spitzenathleten des E-Sport sind mit denen anderer Sportarten vergleichbar: Sie trainieren intensiv, haben dank Sponsoring-Erlösen und Preisgeldern Profistatus und werden von Fans ebenso bejubelt wie ihre Pendanten aus dem „realen“ Sport. Der im Hinblick auf Preisgelder erfolgreichste E-Sportler 2015 verdiente 1,7 Millionen US-Dollar im besagten Jahr.<sup>8</sup>
- Das Computerspiel „League of Legends“ spielen pro Monat 70 Millionen Menschen weltweit.<sup>9</sup> Allein in Deutschland sind bis zu 4,5 Millionen als Spieler aktiv.<sup>10</sup>
- Eines der weltweit bekanntesten E-Sport-Teams, *Team Fnatic*, hat in den sozialen Medien eine Reichweite von 2,5 Millionen Fans.<sup>11</sup>
- Mit dem VfL Wolfsburg hat nun auch der erste deutsche Fußballclub eine E-Sport-Abteilung geschaffen.<sup>12</sup>

Vor diesem Hintergrund wird im Rahmen dieses Beitrags untersucht, ob es juristische Gründe gibt, die der Akzeptanz des E-Sport als Sport in Deutschland widersprechen oder – umgekehrt – welche Anforderungen der E-Sport erfüllen müsste, um in Deutschland institutionell als Sport anerkannt zu werden.

Ausgangspunkt ist dabei die Prämisse, dass eine allgemein anerkannte, lexikalische Definition des Sportbegriffs nicht existiert.<sup>13</sup> Vielmehr bestimmt sich der Sportbegriff über eine typologische Gesamtbetrachtung im jeweiligen konkreten Kontext seiner Anwendung.<sup>14</sup>

## II. Struktur des E-Sport im Vergleich zum klassischen Sportverbandswesen

### 1. Struktur des klassischen Sportverbandswesens

Der Sport wird seit jeher als Lebensbereich verstanden, der von gemeinsamen, sportautonomen Zwecksetzungen der Beteiligten und dem Bedürfnis kollektiven Zusammenwirkens zur Verwirklichung sportimmanenter Zwecke gekennzeichnet ist.<sup>15</sup> Die am Sport Beteiligten haben sich unter Rückgriff auf die Vereinigungsfreiheit des Art. 9 Abs. 1 GG in einer gefestigten Verbandsstruktur zusammengeschlossen. Vereinfacht dargestellt ist die klassische Sportverbandsorganisation von einem pyramidal-hierarchischen Aufbau geprägt, an dessen Spitze der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) steht. Absteigend folgen Spitzenfachverbände einzelner Sportarten und Landessportbünde als Mitglieder des DOSB, Regional(fach-)verbände, Vereine und schließlich – als Basis – die Sportler, wobei ein unmittelbares korporatives

Holzhäuser/Bagger/Schenk: Ist E-Sport „echter“ Sport? (SpuRt 2016, 94)

95 ▲  
▼

Mitgliedschaftsverhältnis jeweils nur zur unmittelbar übergeordneten Verbandseinheit besteht.<sup>16</sup>

Dieses als Ein-Platz-Prinzip<sup>17</sup> bezeichnete System stellt ein Grundprinzip der gesamten Sportorganisation dar und wird durchgängig durch die Satzungen der internationalen und nationalen Sportverbände gesichert.<sup>18</sup> Auch ordentliche Gerichte erkennen diese Organisationsstruktur des Sports als zulässig an.<sup>19</sup> Sie hat den Vorteil, dass einheitliche(s) Regelwerk, Verwaltung und auch Fortentwicklung für jede Sportart einfacher zu verwirklichen sind. Andererseits führt die Struktur zu einer Monopolisierung und einer großen Machtfülle der Verbände und Funktionäre. Über die Struktur mittelbarer Mitgliedschaften können die jeweiligen Spitzenverbände rechtsverbindliche Vorgaben bis hin zur untersten Ebene der Verbandspyramide implementieren.<sup>20</sup> Auf europäischer Ebene gibt es Zusammenschlüsse der nationalen Fachsportverbände, z. B. im Fußballbereich die UEFA. Zudem sind die meisten Fachsportverbände in Weltfachsportverbänden repräsentiert.<sup>21</sup>

Dieser pyramidale Aufbau des Verbandswesens steht im Zentrum der Organisation des Sports und wird im Umfeld des Profisports durch eine Vielzahl weiterer Akteure ergänzt und unterstützt (Sponsoren, Agenturen, Medien- und Beratungsunternehmen). Sie alle erfüllen wichtige Funktionen und sind einzelne Zahnräder, die in Summe das große Rad des Sports am Laufen halten.

## 2. Struktur des E-Sport

Demgegenüber ist die Welt des E-Sport nicht ganz unerwartet (noch) anders organisiert. Parallelen gibt es in der Komplexität und der Vielzahl der am E-Sport beteiligten Akteure. Gerade im Zentrum der Organisation unterscheidet sich der E-Sport vom „klassischen“ Sport allerdings noch erheblich.

Denn von einigen wenigen Bereichen des professionalisierten E-Sport abgesehen, wird E-Sport aktuell weitgehend frei von korporationsrechtlichen Strukturen betrieben. Die Freiheiten der digitalen Welt erlauben es den E-Sportlern, ihrer Tätigkeit fernab gewachsener Vereinsstrukturen nachzugehen und sich lediglich in losen Zusammenschlüssen – sog. Clans – zu organisieren. Statt der Verbände sind maßgebliche Akteure des E-Sport zunächst die Entwickler und Publisher. Die Entwickler sind die kreativen Erfinder und Schöpfer der Spiele, die Publisher insbesondere für Marketing, PR und Verkauf verantwortlich und (eingeschränkt) mit den Verlegern klassischer Medienbranchen vergleichbar. Entwickler und Publisher sind in den meisten Fällen – wie die gesamte Computer- und Videospielebranche – international orientierte und aufgestellte Unternehmen. Daneben stehen die Turnier- und Liga-Ausrichter.<sup>22</sup> Überdies braucht es eine Vielzahl von Dienstleistern und Event-Management-Agenturen, die die Veranstaltungen einschließlich der Bewegtbildproduktion planen, organisieren und durchführen.<sup>23</sup> Diese Agenturen binden auch Sponsoren ein, die z. B. Turniere oder einzelne Teams unterstützen und im Gegenzug Media-Inventar am Veranstaltungsort und im Rahmen der Bewegtbilder erhalten. Sodann sind es die von einem professionellen Management geführten Spieler und Teams, welche die Spiele und Turniere bestreiten und – z. B. in Fünfer-Teams – gegeneinander antreten.<sup>24</sup> Schließlich sind die Content-Anbieter<sup>25</sup> für die weltweite Verbreitung der Bewegtbilder verantwortlich.

Festzuhalten bleibt also, dass gewichtige strukturelle Unterschiede zwischen dem klassischen Sportverbandwesen und dem E-Sport bestehen. Im Bereich E-Sport nehmen die Entwickler, Publisher und

Agenturen eine viel stärkere Rolle ein, als dies etwa bei Agenturen im klassischen Sportbereich der Fall ist. Sie schaffen, gestalten und organisieren den E-Sport als solches und sind *Veranstalter* des E-Sports – eine Rolle, die im klassischen Sport originär den Verbänden zukommt. Festzuhalten bleibt daher, dass eine Einbindung der Spieler bzw. Teams in strukturell-verflochtene und gefestigte Verbandsstrukturen „von unten nach oben“ in Form einer pyramidalen Organisationsstruktur aktuell im E-Sport nicht existiert.

### III. Mögliche Aufnahme des E-Sport in den DOSB?

Fraglich ist in Anbetracht der unterschiedlichen Systeme, ob der E-Sport dennoch die Aufnahme in den DOSB beantragen bzw. verlangen könnte. Denn neben der gesellschaftlichen Akzeptanz geht mit der Mitgliedschaft im DOSB auch eine unmittelbare Partizipation an Förderleistungen einher. DOSB-Mitglieder haben das Recht, finanzielle Unterstützung für ihre Arbeit zu beanspruchen.<sup>26</sup> In den Jahren 2010 bis 2013 hat allein der Bund für den Sport einen Gesamtbetrag in Höhe von rund 948 Millionen Euro gezahlt, der in überwiegendem Teil der Förderung des Verbandssports zu Gute kam.<sup>27</sup> Diese finanziellen Ressourcen werden z. B. für die Subventionierung der Organisation und Durchführung von Sportwettkämpfen eingesetzt – eine Finanzierungsquelle, die dem E-Sport bisher vollkommen verschlossen bleibt. Auch

Holzhäuser/Bagger/Schenk: Ist E-Sport „echter“ Sport? (SpuRt 2016, 94)

96 ▲▼

sonstige Vorteile, die mit der unmittelbaren Einbindung in die bewährten Strukturen des Sports verbunden sind (z. B. Visa-Erleichterungen für Sportler, beschleunigte Verwaltungsprozesse) bleiben E-Sportlern vorenthalten.

#### 1. Vereins- und verbandsrechtliche Grundsätze

Im Grundsatz garantiert die Vereinsautonomie jedem Verein – und somit auch dem DOSB – die Aufnahmefreiheit. Es gilt daher, dass niemand ein Recht auf Aufnahme in einen Verein hat. Dies gilt selbst für den Fall, dass die Bewerber die satzungsmäßigen Voraussetzungen erfüllen.

Im Vereinsrecht ist jedoch ein spezieller Kontrahierungszwang anerkannt, nach dem monopolartige Vereine/Verbände verpflichtet sein können, Bewerber um eine Mitgliedschaft aufzunehmen. Zusammenfassend besteht eine Aufnahmepflicht, wenn (1.) der zur Aufnahme verpflichtete Verein/Verband eine Monopolstellung oder überragende Machtstellung innehat, (2.) ein wesentliches Interesse des Bewerbers am Erwerb einer Mitgliedschaft besteht, der Bewerber also einer starken Abhängigkeit zum Verband unterliegt und (3.) die Ablehnung der Aufnahme im Vergleich zu den bereits aufgenommenen Mitgliedern sachlich zu einer nicht gerechtfertigten, ungleichen und unbilligen Benachteiligung des Bewerbers führen würde.

#### 2. Aufnahmeordnung des DOSB

Der DOSB konkretisiert die Voraussetzungen der Aufnahme eines neuen Mitglieds in § 7 Abs. 2 der Satzung des DOSB, vor allem aber in der Aufnahmeordnung des DOSB (AufnahmeO). Die Aufnahme neuer Mitglieder kann daher nicht willkürlich erfolgen, sondern folgt strikten Regeln. Danach entscheidet formal die Mitgliederversammlung des DOSB über die Aufnahme eines Verbands als Bewerber in das Sportverbandswesen. Der Aufnahmeantrag ist in schriftlicher Form und unter Beifügung der in § 2 AufnahmeO angeführten Unterlagen an das Präsidium des DOSB zu richten. Neben diesen formalen Anforderungen ist die Aufnahme eines Verbandes in den DOSB vor allem an sportliche (hierzu unter a.) und organisatorische Anforderungen (hierzu unter b.) geknüpft.

##### a. Sportliche Voraussetzungen

Dem DOSB als privatem Personenzusammenschluss steht prinzipiell keine über den eigenen Organisationsbereich hinausgehende verbindliche Definitionskompetenz für den Sportbegriff zu. Angesichts von mehr als 27,7 Millionen Mitgliedschaften und dem Selbstverständnis als „Dachverband des

deutschen Sports“ ist die faktische Einflussnahme des DOSB auf das allgemeine Verständnis des Sportbegriffs jedoch groß.

So bleibt es dem DOSB unbenommen, als Ausfluss seiner Vereinigungsfreiheit einen eigenen Sportbegriff zu definieren und so Grenzen der eigenen Zuständigkeit zu ziehen. In § 3 AufnahmeO bestimmt der DOSB „seinen“ Sport wie folgt:

1. Die Ausübung der Sportart muss eine eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität eines jeden zum Ziel haben, der sie betreibt. Diese eigenmotorische Tätigkeit liegt insbesondere nicht vor bei Denkspielen, (...) und Bewältigung technischen Gerätes ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen.
2. Die Ausübung der eigenmotorischen Aktivität muss Selbstzweck der Betätigung sein. Dieser Selbstzweck liegt insbesondere nicht vor bei Arbeits- und Alltagsverrichtungen (...).
3. Die Sportart muss die Einhaltung ethischer Werte wie z. B. Fairplay, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Person und Partnerschaft durch Regeln und/oder ein System von Wettkampf- und Klasseneinteilungen gewährleisten. (...).

Fraglich ist, ob sich der E-Sport unter die vom DOSB verabschiedete Definition des Sportbegriffs subsumieren lässt.

Der vom DOSB geforderte *Selbstzweck* (§ 3 Nr. 2 AufnahmeO) wird wohl erfüllt. E-Sport ist von den Nützlichkeitsabwägungen der Alltags- und Arbeitswelt getrennt und steht durch seinen spielerischen Charakter in Form einer Symbolisierung von Wirklichkeitshandlungen unter dem Einfluss einer autonomen – (e-)sportimmanenten – Zielsetzung. E-Sport stellt somit, wie etwa auch das Fußball- oder Tennisspiel, eine selbstbezweckte Tätigkeit dar.<sup>28</sup>

Auch sind *Fairplay und Chancengleichheit* sowie die Einteilung in *Wettkampf- und Leistungsklassen*<sup>29</sup> (§ 3 Nr. 3 AufnahmeO) prägende Eigenschaften im E-Sport.

Entscheidendes Merkmal für eine erfolgreiche Subsumtion des E-Sport unter den Sportbegriff des DOSB ist daher die *sportartbestimmende motorische Aktivität* (§ 3 Nr. 1 AufnahmeO) des E-Sport. Nach allgemeiner Meinung ist dieses als Bestandteil des Sportbegriffs jedoch keineswegs gleichzusetzen mit der körperlichen Kraftentfaltung im Sinne klassischer „Körpersportarten“. Maßgeblich ist vielmehr der Einsatz körperlicher Fertigkeiten, wie – neben Kraftentfaltung – Schnelligkeit, Ausdauer, Geschick oder Koordination.<sup>30</sup> So hat der DOSB längst auch Praktiken wie den Schieß- und den Dartsport anerkannt, bei denen körperliche Kraftentfaltung kaum eine Rolle spielt.<sup>31</sup>

Unbestritten ist der E-Sport durch einen enormen Anteil an Geschicklichkeit und Auge-Hand-Koordination geprägt, die ein hohes Maß an körperlicher Belastung erfordern.<sup>32</sup> Professionelle E-Sportler klicken bis zu 400 Mal in der Minute auf Maus, Tastatur oder Gamepad<sup>33</sup> und müssen während der Matches teils über Stunden hinweg hochkonzentriert sein, ständig das Spielgeschehen wahrnehmen, antizipieren und darauf reagieren sowie komplexe Strategien entwickeln und umsetzen. Um diese Leistungen erbringen zu können, sind beste körperliche Voraussetzungen erforderlich. So kommen professionelle E-Sportler – neben dem Training der eigentlichen Spiele – ohne beinahe tägliches Krafttraining nicht aus. Insbesondere muss die Rückenmuskulatur den Spieler während eines Matches in die Lage versetzen, verspannungsfrei zu sitzen und die Eingabegeräte optimal zu bedienen.

Holzhäuser/Bagger/Schenk: Ist E-Sport „echter“ Sport? (SpuRt 2016, 94)

97 ▲  
▼

Hierdurch unterscheidet sich der E-Sport in erheblichem Maße von reinen Denkspielen, die nach allgemeinem Verständnis nicht unter den Sportbegriff fallen.<sup>34</sup>

Aus den genannten Erwägungen heraus spricht vieles dafür, dem E-Sport das Merkmal der „*sportartbestimmenden (eigen-)motorischen Aktivität*“ i. S. d. AufnahmeO des DOSB anzuerkennen. Dennoch verbleibt auch dem DOSB als Monopolverband ein gewisser Ermessensspielraum in der Anwendung seiner Vorschriften. Eine Grenze dieses Ermessens wäre zum Aufnahmeanspruch dort

erreicht, wo eine offensichtliche sachlich nicht gerechtfertigte Ungleichbehandlung mit seitens des DOSB aufgenommenen Sportarten bestehen würde.

## b. Organisatorische Voraussetzungen

In organisatorischer Hinsicht bestimmt § 4 AufnahmeO:

*Als Spitzenverbände (...) sind diejenigen Verbände anzusehen, die (...)*

*b. eine Mindestmitgliederzahl von 10000 vertreten, sofern nicht eines der betreuten Fachgebiete in das offizielle Wettkampfprogramm der Olympischen Spiele aufgenommen wurde.*

*c. Im Sinne von § 52 Abs. 2 Ziffer 21 AO wegen Förderung des gemeinnützigen Zweckes Sport steuerbegünstigt sind (...)*

Ausgehend vom Status Quo erscheint es zweifelhaft, ob ein E-Sport-Spitzenfachverband diesen Anforderungen genügen könnte. Bedenken bestehen insbesondere hinsichtlich der erforderlichen Organisation als Verband mit einer vertretenen Mindestzahl von rund 10000 (mittelbaren) Verbandsmitgliedern, die wohl nur über einen grundlegenden Strukturwandel im gesamten E-Sport erreicht werden könnte. Allerdings ist zu betonen, dass die oben dargestellte aktuelle Struktur des E-Sport in Deutschland lediglich eine Momentaufnahme darstellt und es keinesfalls als ausgeschlossen betrachtet werden kann, dass auch der E-Sport seine Strukturen in naher Zukunft so aufstellt, dass in organisatorischer Hinsicht § 4 b. AufnahmeO genüge getan wäre.

Umso wichtiger ist daher eine Prüfung der weiteren wesentlichen Aufnahmevoraussetzungen des DOSB. Denn eine Organisation des E-Sport unter dem Dach eines Spitzenverbandes vorausgesetzt, müsste dieser Spitzenverband zudem als steuerbegünstigte Körperschaft i. S. d. § 52 AO anerkannt sein. Gemäß § 52 Abs. 1 AO verfolgt eine Körperschaft gemeinnützige Zwecke, *„wenn ihre Tätigkeit darauf gerichtet ist, die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos zu fördern.“*

Gemäß § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO gilt als solche Förderung der Allgemeinheit *„die Förderung des Sports (Schach gilt als Sport)“*. Auch diesbezüglich steht der Sportbegriff somit im Zentrum der Fragestellung und ist angesichts des Fehlens einer Legaldefinition der Auslegung zugänglich. Zwar liegt der Rechtsprechung des BFH nicht der Sportbegriff des DOSB zugrunde, sondern derjenige im gemeinnützigkeitsrechtlichen Sinne des § 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 21 AO. Dennoch hat sich schon der Gesetzgeber an dem Sportbegriff des Verbandswesens orientiert. Dies zeigt die Gesetzesbegründung, in welcher der Finanzausschuss des Deutschen Bundestages explizit auf das Begriffsverständnis des Deutschen Sportbundes Bezug nahm und betonte, *„die körperliche Ertüchtigung auch weiterhin [als] ein wesentliches Element des Sports“* anzuerkennen.<sup>35</sup> Es stellt sich somit auch für die Anwendung des § 52 Abs. 2 Satz Nr. 21 AO zugunsten des E-Sport vorrangig die Frage nach dem Merkmal körperlicher Ertüchtigung oder eigenmotorischer Aktivität.

Hier ist die Rechtsprechung des BFH in jüngerer Zeit liberaler geworden. So erkennt der BFH auch Motorsport als Sport an, da dieser Körperbeherrschung, z. B. hinsichtlich des Wahrnehmungsvermögens, der Reaktionsgeschwindigkeit und der Feinmotorik verlange, die in der Regel nur durch Training erlangt und aufrechterhalten werden könne.<sup>36</sup> Für den BFH ist im Gegensatz zur früheren Rechtsprechung, in der *„körperliche Ertüchtigung durch Leibesübungen“* im Vordergrund der Sportdefinition stand,<sup>37</sup> nunmehr entscheidend, dass die fragliche Tätigkeit körperliche Fertigkeiten erfordert bzw. eine körperliche Ertüchtigung anstrebt und die ausgeübte Tätigkeit hierfür geeignet ist.

Im Ergebnis verläuft die Diskussion um die Anerkennung des E-Sport als „Sport“ nach den Bestimmungen des DOSB und die Anerkennung als gemeinnützig durch die Finanzbehörden weitgehend parallel. Würde der DOSB E-Sport als Sport i. S. d. AufnahmeO anerkennen, wäre eine Anerkennung des entsprechenden Verbandes zur Förderung eben dieses E-Sports als gemeinnützig im Sinne der AO ebenfalls wahrscheinlich – und umgekehrt.

## IV. Fazit

Wohl überwiegend ist der Begriff des Sports nach allgemeiner Verkehrsanschauung an das Merkmal der körperlichen Ertüchtigung bzw. der eigenmotorischen Aktivität gebunden. Vor diesem Hintergrund, und gerade in Anbetracht sämtlicher Charakteristika des E-Sports, scheint das tradierte Verständnis, E-Sport sei kein „richtiger“ Sport, überholt. Für jeden, der sich mit E-Sport intensiver beschäftigt, dürfte unbestritten sein, dass insbesondere der professionell betriebene E-Sport erhebliche körperliche Fertigkeiten voraussetzt, die den erforderlichen Fertigkeiten in anderen Sportarten in keiner Weise nachstehen. Im E-Sport treten auch sonst in hohem Maße Charakteristika des klassischen Sports zu Tage: Einzel- oder in Teams streiten E-Sportler in nationalen und internationalen Ligen oder bei Turnieren vor tausenden von Zuschauern in Wettkampfarenen um siebenstellige Summen an Preisgeld.<sup>38</sup> Es handelt sich beim E-Sport um einen Wettkampf im Sinne eines sozialen Handelns, der in einem System fest definierter Regeln den Leistungsvergleich zwischen Teilnehmern ermöglicht. Es gibt Millionen von (Amateur-)Spielern, an deren Spitze wenige

Holzhäuser/Bagger/Schenk: Ist E-Sport „echter“ Sport? (SpuRt 2016, 94)

98 ▲▼

Athleten stehen, die den E-Sport aufgrund ihrer außergewöhnlichen Fähigkeiten professionell betreiben – sowohl hinsichtlich der sportlichen Wettkämpfe als auch hinsichtlich der Vermarktung. In Summe sprechen somit gute Argumente dafür, E-Sport auch unter den aktuell bei den Sportverbänden und den öffentlichen Institutionen vorherrschenden Sportbegriff zu fassen.

Ausgehend von dieser Auslegung stellt sich zwangsläufig die Frage, ob allein das Fehlen entsprechend „klassischer“ Organisationsstrukturen ausreichen kann, um einem Sport die Aufnahme in den DOSB und damit die Partizipation an sämtlichen Vorteilen des klassischen Sports zu versagen. Die zahlreichen Parallelen zwischen E-Sport und „herkömmlichen“ Sportarten legen einen Wandel des Verständnisses des Sportbegriffs nahe. Sowohl die öffentliche Hand als Subventionsgeber als auch mittel- und langfristig der DOSB können einen solchen Wandel des Begriffsverständnisses nicht ignorieren. Denn die einzelnen Verständnisansätze des Sportbegriffs – nach allgemeiner Verkehrsanschauung sowie von Seiten der Verbände und des Staates – stehen in einem Verhältnis der Wechselwirkung. Das bedeutet, dass Entwicklungen, Veränderungen und Tendenzen auf der einen Seite der Waagschale stets Einfluss auf die anderen, damit verbundenen Verständnisansätze sowie deren Begrifflichkeiten, Strömungen und Hintergründe haben müssen.

Betrachtet man die rasante Entwicklung des E-Sports auch in Deutschland innerhalb der letzten Jahre, berücksichtigt die enorme Anzahl der Spieler genauso wie „Megaevents“ in vollen Arenen, in denen sonst (teilweise vor leeren Rängen) auch „klassischer“ Sport stattfindet und bezieht nicht zuletzt auch die stets steigende mediale Berichterstattung über E-Sport ein, ist es aus Sicht der Autoren nur eine Frage der Zeit, bis die Verbände und Institutionen auch in Deutschland ähnlich der anderen Länder E-Sport als weitere Disziplin anerkennen und behandeln. Ob dies im Wege der Anpassung der Aufnahmevoraussetzungen der Verbände an die modernen Strukturen des E-Sport erfolgt oder indem sich der E-Sport in dieser Hinsicht den Anforderungen der Verbände beugt, bleibt abzuwarten.

- 
- 1 Die Autoren *Holzhäuser* und *Bagger* sind Rechtsanwälte bei der auf Sportrecht spezialisierten Kanzlei *Lentze Stopper Rechtsanwälte* in München, der Autor *Schenk* ist Rechtsanwalt in Berlin und Geschäftsführer des BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V., dem Verband der deutschen Computer- und Videospiegelindustrie.
  - 2 Vgl. *Mazari*, Pixeltturnen, *The European* v. 31. 7. 2012.
  - 3 Vgl. *Reuter*, Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl, *Frankfurter Allgemeine Zeitung* v. 30. 7. 2015.
  - 4 <http://esport-marketing-blog.de/esl-one-frankfurt-2015-esport-zuschauerzahlen-neuer-rekord> (20. 4. 2016).
  - 5 <http://www.turtle-entertainment.com/news/esl-veranstaltet-das-bislanggroesste-esport-event-finale-der-10-saison-der-intelR-extreme-mastersverzeichnete-34-millionen-einzigartige-zuschauer/> (20. 4. 2016).
  - 6 <http://esport-marketing-blog.de/league-of-legends-worlds-2015-zuschauerzahlen> (20. 4. 2016).
  - 7 <http://www.dota2.com/international/overview/?l=german> (20. 4. 2016).
  - 8 [http://E-Sportearnings.com/history/2015/top\\_players](http://E-Sportearnings.com/history/2015/top_players) (20. 4. 2016).

- 9 <http://www.riotgames.com/our-games> (20. 4. 2016)
- 10 [www.bild.de/spiele/spiele-news/e-sprt/E-Sport-terme-2016-44007794.bild.html](http://www.bild.de/spiele/spiele-news/e-sprt/E-Sport-terme-2016-44007794.bild.html) (11. 4. 2016).
- 11 <https://www.facebook.com/fnatic> (20. 4. 2016)
- 12 <https://www.vfl-wolfsburg.de/info/aktuelles/services/e-sport.html> (11. 4. 2016).
- 13 Treffend *Schnabel/Thieß* (Hrsg.), *Lexikon Sportwissenschaft*, 1993, Stichwort „Sport“, S. 764; vgl. auch *Steinkamp*, *Was ist eigentlich Sport?*, 1983, S. 7; *Holzke*, *Der Begriff Sport im deutschen und im europäischen Recht*, 2001.
- 14 Vgl. Diskussionspapier zum Begriff Sport des Wissenschaftlichen Beirats des Deutschen Sportbundes, *Sportwissenschaft*, 1980, S. 437.
- 15 Vgl. *Vieweg*, *Faszination Sportrecht*, 2010, S. 13.
- 16 Zu Aufbau und Struktur im Fußballbereich *Englisch/Bagger* in: *Stopper/Lentze* (Hrsg.), *Handbuch Fußball-Recht*, 2012, Kap. 10 Rn. 5 ff.; *Summerer*, in: *Fritzweiler/Pfister/Summerer* (Hrsg.), *Praxishandbuch Sportrecht*, 3. Aufl. 2014, 2. Teil Rn. 28 ff.
- 17 Vgl. statt vieler BGH NJW 1975, 771 (774); *Vieweg*, JuS 1983, 825 (826).
- 18 *Pfister/Steiner*, *Sportrecht von A-Z, „Ein-Verbands-Prinzip“*, S. 53 f.; eine Ausnahme bildet z. B. der Berufsboxsport, in dem fünf Weltverbände (WBC, WBF, WBA, IBF, IBC) miteinander konkurrieren.
- 19 Vgl. etwa BGH NJW 1975, 771 (774 f.); OLG Stuttgart SpuRt 2001, S. 72 (Rn. 40).
- 20 Zur Bindungswirkung der Regelwerke innerhalb der Verbandsstrukturen *Holzhäuser*, die Vereinslizenzierung in den deutschen Profisportligen, 2006, 9 ff.; *Summerer*, in: *Fritzweiler/Pfister/Summerer*, *Praxishandbuch Sportrecht*, 3. Aufl. 2014, 2. Teil Rn. 206 ff.
- 21 *Mevort*, *Internationale und europäische Sportorganisationen*, 1981, S. 36.
- 22 Mit *Turtle Entertainment* kommt einer der weltweit führenden Liga-Betreiber aus Deutschland.
- 23 In Europa gehört z. B. das Berliner Unternehmen *Freaks 4U Gaming* zu den Marktführern.
- 24 Aus Deutschland sind hier z. B. *SK Gaming*, *Alternate Attax*, *n!faculty*, *MTW* sowie *Euronics Gaming* zu nennen.
- 25 Zu nennen sind z. B. *Twitch* oder *Youtube*; zunehmend interessieren sich aber auch klassische Fernsehsender für die Ausstrahlung der Wettkämpfe.
- 26 § 10 Abs. 1 a. der Satzung des DOSB. Entsprechende Rechte bestehen auf den nachfolgenden Stufen der Verbandspyramide gegenüber der jeweils übergeordneten Verbandseinheit.
- 27 13. Sportbericht der Bundesregierung, BT-Drs. 18/3523, S. 21, 28 ff. Zu den Fördermaßnahmen zählen auf Bundesebene u. a. die Förderung internationaler Sportbeziehungen, Bildung und sportwissenschaftliche Forschung, Sanierungs- und Entwicklungsmaßnahmen beim Bau von Sportanlagen sowie Unterstützung von Spitzenfachverbänden durch Subventionierung von Veranstaltungen und Wettkampfvorbereitung. Überdies fördern die Länder (Art. 30 GG) und die Städte und Gemeinden (Art. 28 Abs. 2 GG) den Bau von Sportstätten, (Hoch-)Schulsport sowie Sportorganisationen.
- 28 Vgl. *Röthig/Prohl*, in: *Röthig/Prohl* (Hrsg.), *Sportwissenschaftliches Lexikon*, 7. Aufl. 2003, Stichwort „Sport“, S. 494.
- 29 Ligen z. B. die Electronic Sports League.
- 30 Vgl. etwa *Ketteler*, SpuRt 1997, 73 f.
- 31 Vgl. *Ketteler*, SpuRt 1997, 73 (74).
- 32 Vgl. etwa *Mazari*, *Pixelturnen*, *The European* v. 31. 7. 2012.
- 33 *Reuter*, *Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl*, *Frankfurter Allgemeine Zeitung* v. 30. 7. 2015.
- 34 Obwohl Denksportarten regelmäßig nicht unter den Sportbegriff subsumiert werden, akzeptiert der DOSB z. B. auch Schach unter Verweis auf die Rolle des Deutschen Schachbundes bei der Gründung des Deutschen Sportbundes als Sport.
- 35 BT-Drs. 7/4292, S. 20.
- 36 BFH Urt. v. 29. 10. 1997, Az. I R 13/97
- 37 BFH Urt. v. 13. 12. 1978, Az. I R 2/77; Urt. v. 16. 12. 1987, Az. I B 68/87.
- 38 Siehe bereits oben I.; vgl. auch *Reuter*, *Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl*, *Frankfurter Allgemeine Zeitung* v. 30. 7. 2015.